

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL RAIOS DE SOL
PROFESSORA: SILVANA BARETTA
TURMA: PRÉ I
FAIXA ETÁRIA: 3-4 ANOS
DATA: 08/10/2020

MODALIDADE : EDUCAÇÃO INFANTIL

FAIXA ETÁRIA(BNCC): CRIANÇAS PEQUENAS

CAMPO DE EXPERIÊNCIAS: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

HABILIDADES DA BNCC: (EI03CG02) DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, ESCUTA E RECONTO DE HISTÓRIAS, ATIVIDADES ARTÍSTICAS ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES.

DESENVOLVIMENTO DA AULA: SER CRIANÇA É MUITO BOM, PODER CORRER, PULAR, CANTAR, ROLAR, LAMBUSAR-SE, TOMAR BANHO DE CHUVA E MUITO MAIS.

ESTA SEMANA A PROGRAMAÇÃO DE ATIVIDADES ESTÃO VOLTADAS DE MANEIRA ESPECIAL AO DIA DAS CRIANÇAS, ENTÃO QUERO APROVEITAR ESTE MOMENTO PARA CONVIDAR VOCÊ E SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR.

SUGIRO COMO BRINCADEIRA:

A BRINCADEIRA DA AMARELINHA



A brincadeira da Amarelinha é uma brincadeira muito antiga que é ótima para desenvolver a noção de respeito às regras e a esperar pela vez. A Amarelinha mais tradicional é aquela feita no chão com giz. Segue as regras da brincadeira:

1. Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
2. Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
3. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.

4. Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.

5. A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

6. Perde a vez quem:

- Pisar nas linhas do jogo
- Pisar na casa onde está a pedrinha
- Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair
- Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta

7. Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.



T

DIVIRTA-SE E REGISTRE ESTE MOMENTO COM FOTO OU PEQUENO VÍDEO.